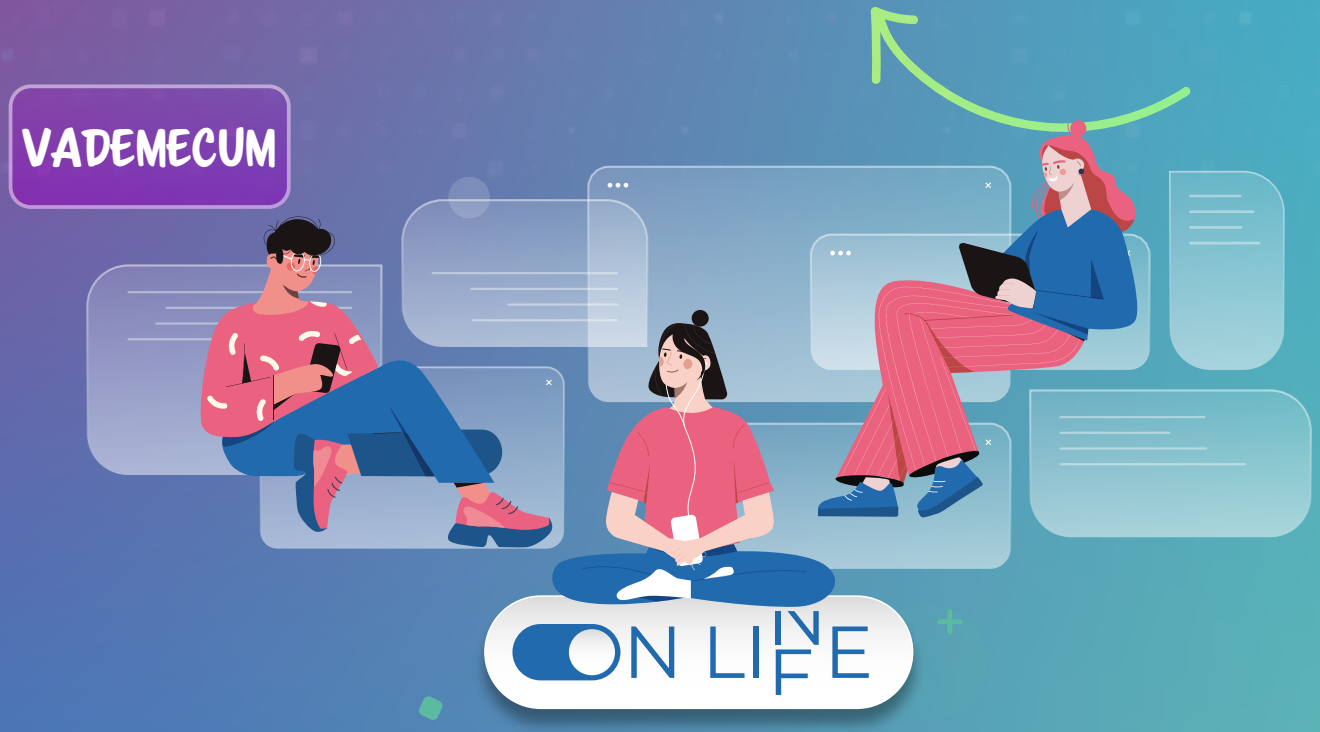
SECONDARIA
DI I GRADO

Guida operativa per docenti

Progetto di Educazione civica per la cittadinanza e il benessere digitale



Guida all'uso consapevole del digitale

PROMOSSO DA

CON IL PATROCINIO DI

Un benvenuto a voi docenti

"Care e cari Docenti,
nel 2018 abbiamo iniziato un percorso che oggi siamo felici di vedere realizzato. Abbiamo riscritto la legge sull'educazione civica, che oltre a portare nelle classi l'insegnamento dei principi costituzionali ha posto l'accento su ***educazione digitale e ambientale****. Per la prima volta, abbiamo firmato con il ministero dell'Istruzione un protocollo per formalizzare il* ***Patentino digitale*** *e progetti come* ***"Online Onlife – Guida all'uso consapevole del digitale"*** *all'interno delle ore curriculari.*

Siamo consapevoli che oggi ci siano nuovi oneri sulle spalle degli insegnanti, però vedere l'interesse e la gratificazione dei ragazzi riempie di soddisfazione. Quando abbiamo riscritto l'educazione civica l'abbiamo fatto pensando a chi l'aveva ideata, il ministro Aldo Moro, che diceva che sarebbe servita a pulire il futuro dei nostri giovani. Io credo che oggi anche con questi progetti siano i ragazzi a pulire il futuro di tanti adulti.

Se vogliamo essere cittadini consapevoli, ***attivi nella transizione digitale****, dobbiamo imparare a dominare la tecnologia. Anche se noi li definiamo "nativi digitali", i giovani da soli non possono esserne consapevoli, hanno bisogno di essere accompagnati.*

E quindi è fondamentale spiegare come quello strumento, lo smartphone, che anche il Papa e il Presidente della Repubblica definiscono utile per sviluppare conoscenze e competenze, deve essere però maneggiato con consapevolezza e regole. ***AGCOM e i Corecom*** *partecipano a scrivere quelle regole".*

Massimiliano Capitanio
Commissario AGCOM
Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni



"Care e cari Docenti,
Fondazione Articolo 49, ente del Terzo Settore nato dall'impegno di WITHUB S.p.A., sostiene progetti educativi orientati a promuovere partecipazione, consapevolezza e cittadinanza attiva. La nostra missione è diffondere la cultura della partecipazione in ogni ambito della vita comunitaria, attraverso informazione, coinvolgimento e pratica costante del metodo democratico.

In un mondo sempre più connesso, il progetto intende accompagnare le nuove generazioni verso una ***cittadinanza digitale attenta, informata e consapevole****, valorizzando le opportunità del web e aiutando a riconoscerne i rischi. Sviluppato nell'ambito del protocollo d'intesa tra MIM e AGCOM, il percorso offre strumenti concreti per comprendere la comunicazione online, tutelare la propria identità digitale e agire con rispetto e responsabilità negli ambienti della rete.*

Ringrazio quindi voi docenti per essere qui con noi per la seconda edizione del progetto ***"Online Onlife – Guida all'uso consapevole del digitale"****, promosso dai Corecom con il patrocinio di AGCOM e realizzato in collaborazione con* ***Fondazione Articolo 49****.*

Auguro a voi buon lavoro in questo cammino educativo: la vostra presenza accanto a ragazze e ragazzi rende possibile una crescita autentica nella cittadinanza digitale."



Andrea Poli
Presidente
Fondazione Articolo 49

10 cose da sapere su bullismo e cyberbullismo

PREVENZIONE E CONTRASTO

La Legge 70/2024 sulla prevenzione e il contrasto di bullismo e cyberbullismo non sostituisce la Legge 71/2017, ma la rafforza e la rende più operativa, soprattutto nelle scuole. Questa normativa offre strumenti per affrontare bullismo e cyberbullismo, indicando azioni concrete per le istituzioni scolastiche.

> Art 1 "La presente legge è volta a prevenire e contrastare i fenomeni del bullismo e del cyberbullismo in tutte le loro manifestazioni, in particolare con azioni di carattere preventivo e con una strategia di attenzione e tutela nei confronti dei minori, sia nella posizione di vittime sia in quella di responsabili di illeciti"

1. Il nuovo obiettivo della legge

La grande novità rispetto alla legge precedente è che non si parla più solo di cyberbullismo, ma di bullismo e cyberbullismo insieme, considerati fenomeni educativi e relazionali da prevenire, non solo da contrastare. La legge punta esplicitamente su azioni formative, educative e preventive, rivolte sia alle vittime sia ai responsabili.

2. Una definizione chiara di bullismo

Per la prima volta la legge definisce esplicitamente il bullismo: aggressioni o molestie reiterate, individuali o di gruppo, che provocano ansia, isolamento, emarginazione, attraverso violenze fisiche o psicologiche, minacce, ricatti, offese, istigazione all'autolesionismo o al suicidio.

3. La scuola è il perno del sistema di prevenzione

La prevenzione e il contrasto avvengono prioritariamente nelle istituzioni scolastiche, ma in sinergia con enti locali, associazioni sportive, famiglie. La scuola non è solo luogo di segnalazione, ma spazio educativo attivo.

4. Tutela educativa anche per chi sbaglia

La legge tutela i minori non solo come vittime, ma anche quando sono responsabili di condotte illecite. L'obiettivo è rieducativo e riparativo, non punitivo: mediazione, percorsi educativi, responsabilizzazione.

5. Codice interno e tavolo permanente in ogni scuola

Ogni istituto scolastico è chiamato ad adottare un codice interno per bullismo e cyberbullismo, ed istituire un tavolo permanente di monitoraggio, con studenti, docenti, famiglie, esperti.

6. Ruolo rafforzato dei dirigenti scolastici

Quando viene a conoscenza di un episodio di bullismo o cyberbullismo, il o la dirigente:

- applica le procedure previste dalle linee di orientamento
- informa tempestivamente le famiglie
- promuove iniziative educative e di mediazione scolastica
- segnala alle autorità solo nei casi più gravi o reiterati

7. Numero 114 "Emergenza infanzia" potenziato

Il numero 114, già esistente, viene rafforzato per bullismo e cyberbullismo, offrendo un servizio gratuito e attivo 24 ore su 24. Fornisce supporto psicologico e giuridico immediato a vittime e familiari e, nei casi gravi, segnala prontamente la situazione alle autorità competenti.

8. Supporto psicologico agli studenti

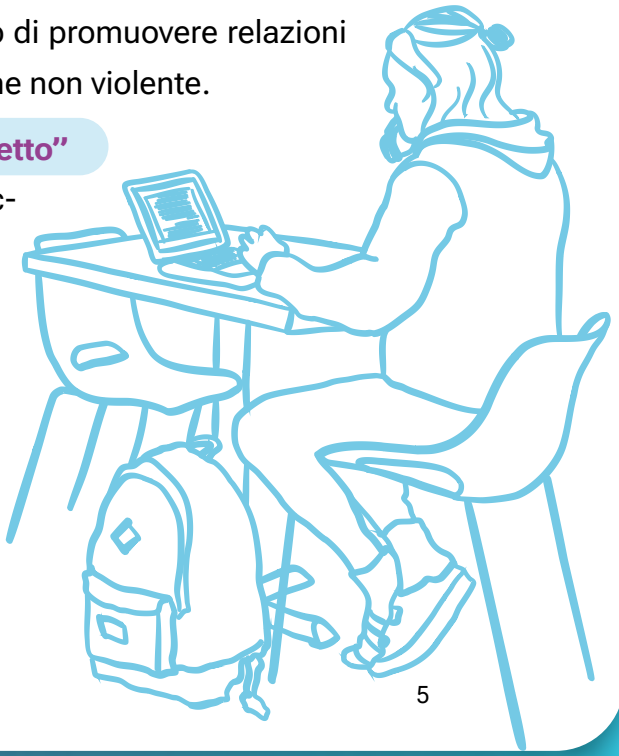
Le Regioni possono attivare, su richiesta delle scuole, servizi di sostegno psicologico agli studenti, con finalità preventive e di promozione del benessere, anche attraverso il coinvolgimento delle famiglie, riconoscendo il ruolo centrale dell'equilibrio emotivo nella prevenzione delle situazioni di disagio.

9. Percorsi rieducativi per i minori autori di atti di bullismo

Per i minori autori di atti di bullismo il Tribunale per i minorenni può disporre percorsi educativi personalizzati a carattere rieducativo e riparativo, con l'obiettivo di promuovere relazioni positive e forme di comunicazione non violente.

10. Nasce la "Giornata del rispetto"

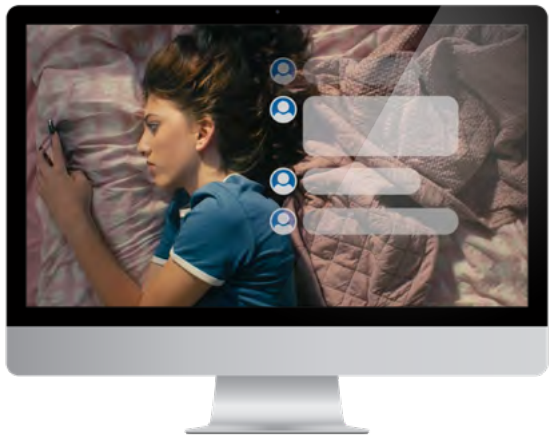
Si celebra il 20 gennaio, come occasione di sensibilizzazione su rispetto, non violenza e contrasto a discriminazioni e prevaricazioni. Nella settimana precedente le scuole possono dedicare spazi didattici a queste tematiche, rafforzando la cultura della prevenzione.



Un progetto, tante risorse

Il progetto di educazione digitale **"Online Onlife – Guida all'uso consapevole del digitale"**, promuove un uso consapevole del web e dei social e si rivolge alle scuole secondarie di I e II grado sul territorio nazionale.

L'iniziativa si inserisce nel quadro normativo nazionale sulla **cittadinanza digitale**, supportato dalla Legge 71/2017 sul cyberbullismo, dalla Legge 92/2019 sull'educazione civica e dalle delibere AGCOM (2023-2024).



Fare il percorso e partecipare al concorso è facile! Basta registrarsi sul sito **www.inclasse.net** e seguire le istruzioni

GUARDA IL VIDEO DI PRESENTAZIONE

Contenuto

Il piano didattico è strutturato in dieci moduli, ognuno dei quali ha l'obiettivo di approfondire potenzialità e rischi delle tecnologie digitali.

Metodologia

L'approccio metodologico è positivo e costruttivo, oltre che inclusivo ed efficace. Al fine di promuovere da una parte lo sviluppo di competenze tecniche digitali e prevenire dall'altra i reati digitali, i contenuti si concentrano sulle opportunità del progresso e sfruttano diversi livelli narrativi, in grado di parlare la stessa lingua dello studente.

Durata e certificazione

Il corso è disponibile dal mese di novembre e si conclude a maggio. Si sviluppa in minimo 10 ore di didattica, prediligendo un modello di apprendimento esperienziale, e prevede il rilascio del Patentino digitale*.

Contest

Alla fine del programma, il contest "Pay AttentiON" premia la creatività degli studenti con lo sviluppo di elaborati originali che approfondiscano uno o più temi trattati.

*riservato alle scuole delle Regioni i cui Corecom aderiscono al progetto

Spazio all'Educazione civica



Il progetto è utile al conseguimento delle ore di didattica da destinare allo studio dell'Educazione Civica, ricoprendo un monte ore indicativo compreso tra le 10 (minimo) e le 20 ore **a discrezione del docente.**

Il progetto sviluppa il nucleo concettuale della **Cittadinanza digitale** previsto dalle nuove **Linee guida del Ministero dell'Istruzione** (2024), trattando nello specifico

- l'uso consapevole e responsabile degli strumenti digitali
- lo sviluppo del pensiero critico, la sensibilizzazione ai rischi online
- il contrasto del linguaggio dell'odio e l'educazione all'uso etico del web

Cittadinanza digitale

Competenze in gioco	Obiettivi di apprendimento
Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole.	Ricercare, analizzare e valutare dati, informazioni e contenuti digitali, riconoscendone l'attendibilità e l'autorevolezza.
	Utilizzare le tecnologie per integrare e rielaborare contenuti digitali in modo personale.
	Individuare le fonti di provenienza, le modalità e gli strumenti di diffusione delle notizie nei media digitali.
Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.	Interagire con le principali tecnologie digitali, adattando la comunicazione allo specifico contesto.
	Conoscere e applicare le regole di corretto utilizzo degli strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer.
	Utilizzare classi virtuali, forum di discussione a scopo di studio, di ricerca, rispettando le regole della riservatezza, della netiquette e del diritto d'autore.
Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.	Creare e gestire la propria identità digitale controllando la circolazione dei propri dati personali attraverso diverse forme di protezione dei dispositivi e della privacy.
	Valutare con attenzione ciò che di sé si consegna agli altri in rete, rispettando le identità, i dati e la reputazione altrui.
	Conoscere ed evitare i rischi per la salute e le minacce derivanti dall'uso di tecnologie digitali: dipendenze connesse alla rete e al gaming, bullismo e cyberbullismo, atti di violenza on line, comunicazione ostile, diffusione di fake news e notizie incontrollate.

Materiali pronti all'uso

Il progetto offre una struttura **semplice e flessibile**, per facilitare il lavoro dei docenti, con modalità formative autonome, tempi adattabili e un percorso certificato per gli studenti.
Dieci lezioni: ognuna è un "modulo" composto da:

GUIDA DOCENTE per preparare la lezione

Formazione autonoma tramite guida dedicata per ogni modulo: nessun corso frontale, nessun formatore esterno; i docenti seguono il percorso in modo flessibile e autosufficiente grazie ai materiali forniti.
Tempo di formazione del docente per modulo:
dai 30 ai 60 minuti.



Per passare al modulo successivo studenti e studentesse devono superare i quiz!
Cinque domande volte a testare le conoscenze acquisite.



LEZIONE IN CLASSE da proiettare e scorrere con gli studenti

Presentazioni con slide sintetiche e coinvolgenti, arricchite da informazioni in data visualization, da condividere in classe.
Durata flessibile del corso in classe: da 60 minuti (minimo richiesto da AGCOM) fino a 120 minuti a modulo, a discrezione del docente in base alla programmazione didattica e alle esigenze della classe.

GIOCO O ATTIVITÀ per coinvolgere e far riflettere in maniera attiva

Attività ludiche da svolgere a fine modulo, con spunti di riflessione e discussione.



Al termine del percorso didattico:

- **Test finale di verifica con attestato**
- **Patentino digitale**
  con partecipazione a un evento Corecom per la consegna*
- **Contest Pay AttentiON**

Gli argomenti del percorso

MODULO 1 Introduzione

Introduce al corso, presentandone obiettivi, struttura, metodo e argomenti.

MODULO 2 Tutele dei minori e responsabilità

Illustra le responsabilità legali e sociali di famiglia e scuola nella tutela dei minori online.

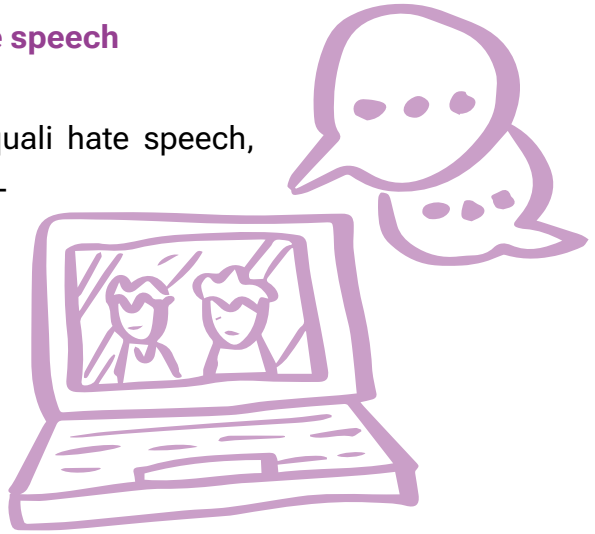
MODULO 3 Navigare sicuri: privacy e web reputation

Offre consigli pratici per navigare sicuri in rete, riconoscere siti pericolosi e proteggersi da malware e phishing. Approfondisce inoltre temi quali il diritto alla riservatezza e tutela dell'identità digitale.

MODULO 4 Le piattaforme social

Spiega come funzionano le piattaforme social e gli algoritmi, accompagnando lo studente dietro le quinte dei contenuti generati dagli utenti. Guida a un utilizzo consapevole dei social network tenendo conto del target.

MODULO 5 Cyberbullismo, hate speech e cyberstalking



Definisce e descrive fenomeni quali hate speech, cyberbullismo e cyberstalking, focalizzandosi sui pericoli che ne derivano e che interessano la salute fisica e mentale. Illustra strategie per prevenire e proteggersi da tali fenomeni e fornisce consigli per riconoscere le situazioni di rischio.

MODULO 6 Adescamento online

Spiega che cos'è l'adescamento online, permettendo agli studenti di apprendere come proteggersi e comportarsi. Fornisce consigli su come riconoscere e valutare situazioni di rischio.

MODULO 7 Cittadinanza digitale, le ricchezze della Rete

Forma sull'utilizzo delle risorse online per l'apprendimento e lo sviluppo personale, ponendo l'accento sulle opportunità del digitale. Introduce la riflessione sull'Intelligenza artificiale.

MODULO 8 Dipendenza digitale e rischi per la salute

Accompagna a riconoscere la dipendenza, a partire dai segnali d'allarme fi no alle conseguenze. Fornisce strategie per un uso sano della tecnologia e per un corretto equilibrio tra vita on/off line.

MODULO 9 Fake news e fact checking

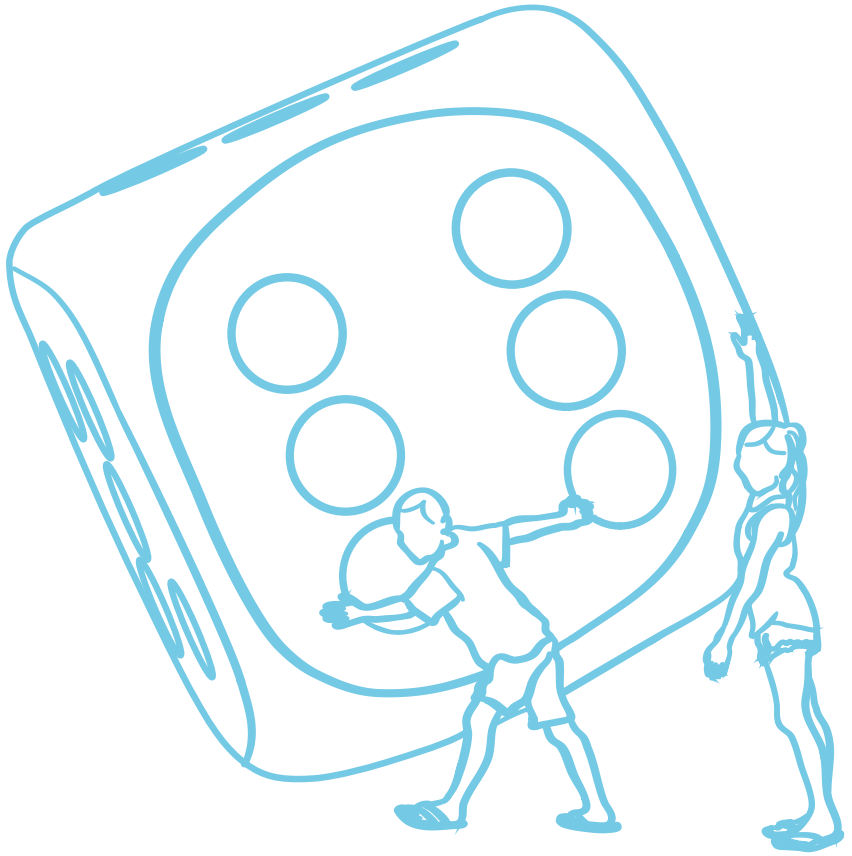
Illustra le tecniche utili a valutare l'affidabilità delle fonti online e a contrastare il fenomeno delle fake news, insegnando l'importanza di fare riferimento a informazioni attendibili e di sviluppare un pensiero critico nell'era del web.

MODULO 10 Conclusioni

Ricapitola gli argomenti trattati e trae le conclusioni.

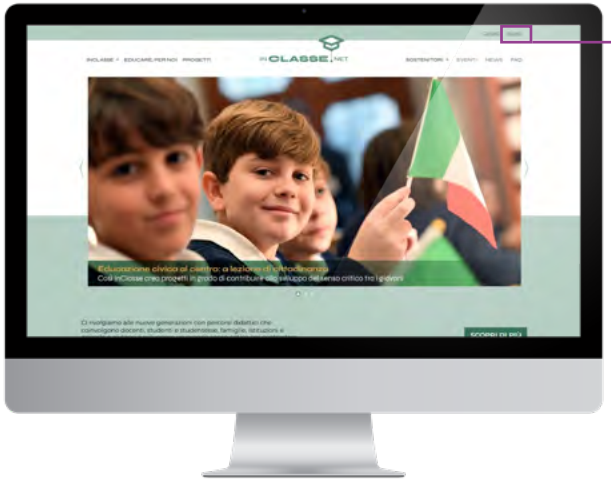
MODULO EXTRA IA - facoltativo

Aiuta gli studenti a capire cos'è l'Intelligenza Artificiale e distinguerne i tipi, collegandola a esperienze della vita quotidiana, della scuola e del lavoro. Oltre alle opportunità evidenzia i limiti e i rischi dell'IA, come bias, allucinazioni e disinformazione, e introdurre i temi etici.



Come partecipare: la piattaforma InClasse.net

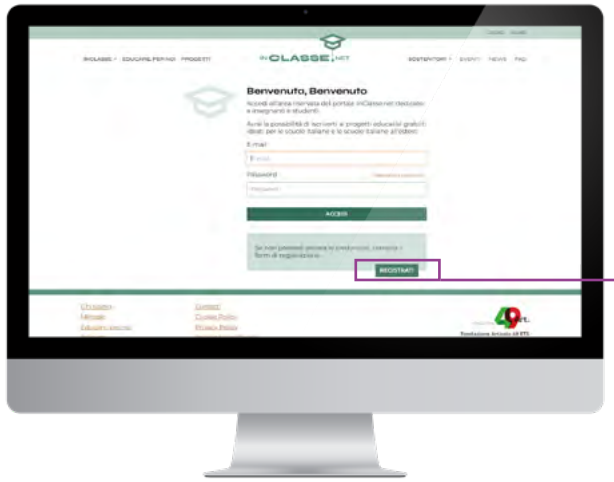
I progetti educativi della Fondazione Articolo 49 come "Online Onlife – Guida all'uso consapevole del digitale" sono disponibili sul sito www.inclasse.net.
Oltre alle lezioni e ai test fruibili online, la piattaforma permette di scaricare tutti i materiali utili allo svolgimento delle lezioni.



1

INCLASSE.NET

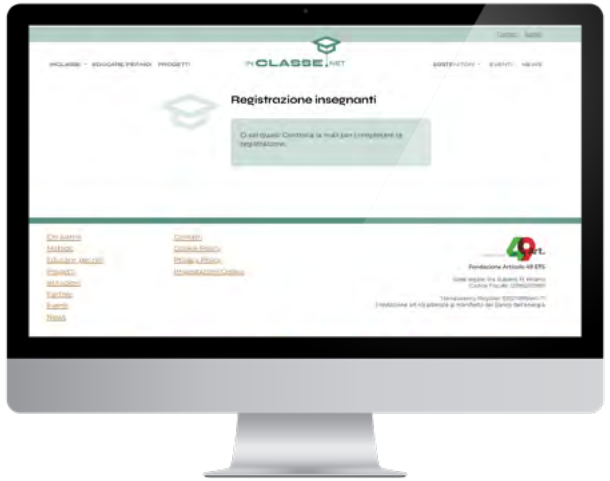
Dal sito cliccare in alto a destra su «Accedi»



2

REGISTRATI

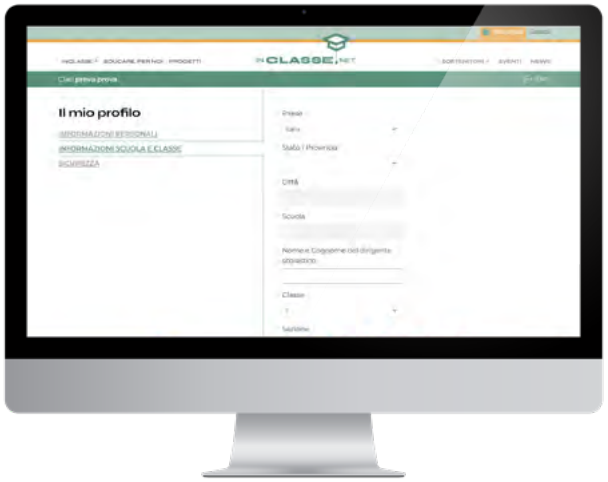
Se non si possiedono le credenziali, cliccare su «Registrati» e compilare il form con nome, cognome, e-mail, telefono e password



3

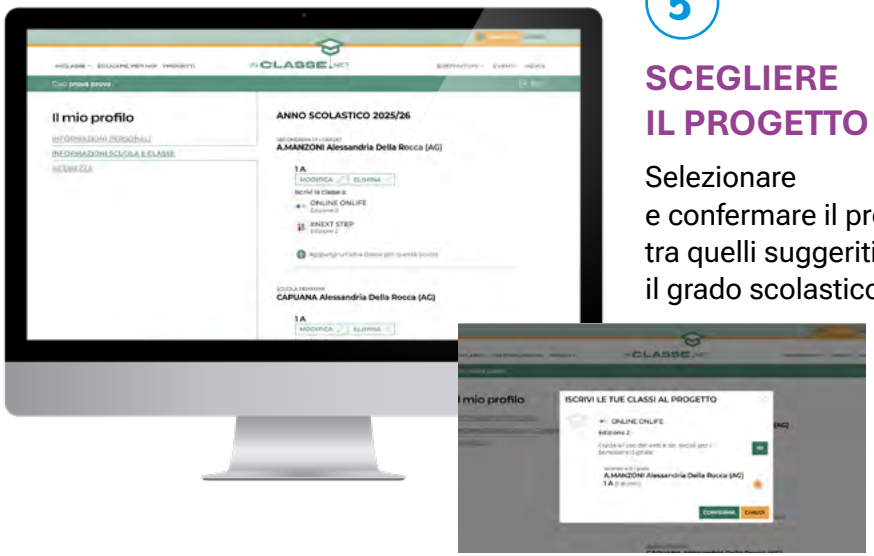
CONFERMA MAIL

Una volta compilato il form si riceve una mail per completare la registrazione cliccando sul pulsante "conferma e-mail"



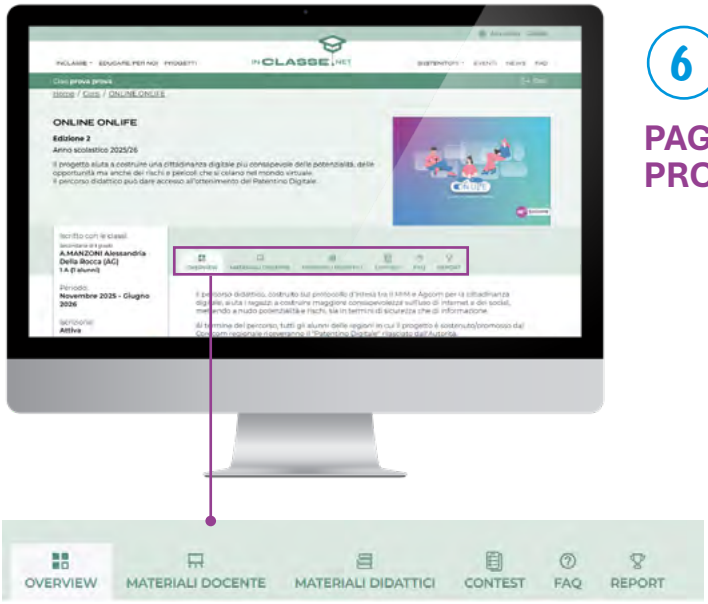
4 AGGIUNGI UNA SCUOLA/ CLASSE

Compilare i campi del form con le informazioni su scuola e classe alla voce «Informazioni scuola e classe»



5 SCEGLIERE IL PROGETTO

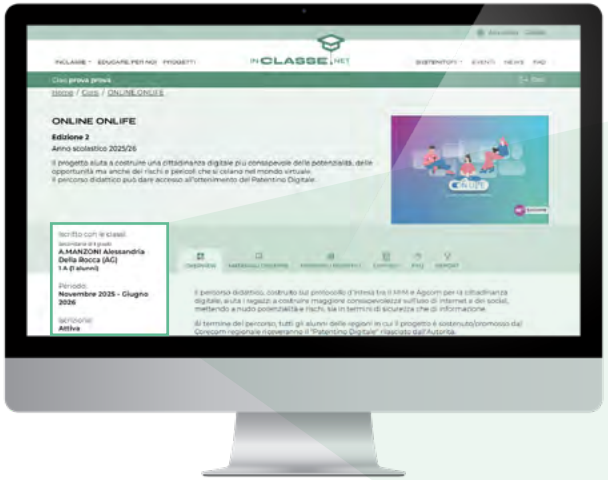
Selezionare e confermare il progetto tra quelli suggeriti per il grado scolastico



6 PAGINA PROGETTO

All'interno della pagina del progetto i contenuti sono divisi in:

- **Overview del progetto:** panoramica del percorso
- **Materiale Docente:** guida docente
- **Materiali Didattici:** lezioni per la classe, pillole video, quiz e giochi
- **Contest:** regolamento, scheda di iscrizione
- **FAQ:** domande e risposte frequenti
- **Report:** per monitorare l'avanzamento degli studenti



7

ACCESSO STUDENTI

Per far accedere gli studenti ai materiali didattici cliccare dalla spalla sinistra su «Invita gli studenti a seguire il corso» e condividere il link





8

INVITO INSEGNANTE

Per consigliare il progetto a un altro docente cliccare dalla spalla sinistra su «Invita un insegnante» e condividere il link. Il docente vedrà un'anteprima, per accedere ai materiali dovrà registrarsi alla piattaforma, inserire una scuola e una classe

FAQ

1. Devo svolgere tutti i moduli del percorso “Online Onlife - Guida all’uso consapevole del digitale” o posso sceglierne solo alcuni?

Per ottenere il Patentino Digitale, gli studenti devono completare tutti i quiz del percorso. Se invece il patentino non è necessario, puoi scegliere di svolgere solo i moduli che ritieni più utili per la tua classe.

2. Esiste un numero minimo di ore da svolgere in classe?

Sì. Il requisito minimo indicato da AGCOM è di 1 ora per ciascun modulo, per un totale di 10 ore. Puoi comunque decidere liberamente di dedicare più tempo ai contenuti se desideri approfondirli.

3. Posso svolgere i moduli in più lezioni, considerando che alcuni sono lunghi?

Sì, puoi gestire il materiale in autonomia. Ogni modulo può essere affrontato in due o più lezioni, in base alle esigenze della tua classe.

4. Riceverò credenziali di classe o devo usare sempre il mio account?

Non sono previste credenziali di classe.

- Se gestisci tutte le classi tu, puoi usare il tuo account per iscriverle e seguirle
- Se una stessa classe è seguita da più docenti, solo un docente o coordinatore deve usare il proprio account per iscrivere la classe; altrimenti non sarà possibile monitorare correttamente il progresso degli studenti
- Se altre classi sono gestite da colleghi diversi, ciascun docente può registrarsi con il proprio account e iscrivere la propria classe al progetto

5. È possibile coinvolgere un altro docente nella gestione della stessa classe?

Il pulsante “Invita un insegnante” serve unicamente a far conoscere il progetto ad altri colleghi, non è un invito a prendere parte alla stessa classe.

È importante che solo un docente iscriva la classe: se vuoi coinvolgere altri docenti, puoi condividere le tue credenziali di accesso, in modo che la classe venga registrata una sola volta e il progresso degli studenti rimanga correttamente tracciato.

6. Come funziona l'invito agli studenti? È necessario inserire la loro email?

Non è necessario inserire le email degli studenti. Per invitarli, clicca su "Invita gli studenti a seguire il corso": in questo modo genererai un link univoco da condividere con la classe.

Gli studenti, una volta ricevuto il link, dovranno:

- Registrarsi al portale
- Accedere al progetto tramite il link ricevuto

Così saranno automaticamente collegati alla tua classe e potranno visualizzare i materiali didattici e svolgere i quiz associati al progetto.

7. Gli studenti devono avere un dispositivo personale o basta la LIM del docente?

Per mostrare i materiali in classe, puoi usare il tuo account e la LIM. Per svolgere i quiz, invece, ogni studente deve accedere con il proprio account dal proprio dispositivo.

8. Posso vedere se gli studenti stanno facendo i quiz?

Sì, dalla pagina del percorso, alla voce "Report", puoi monitorare l'avanzamento degli studenti e visualizzare il numero di tentativi per ciascun quiz.

9. Cosa devono fare gli studenti per ottenere il Patentino Digitale?

Il Patentino Digitale è rilasciato solo nelle regioni i cui Corecom aderiscono al progetto.

Per ottenerlo, gli studenti devono:

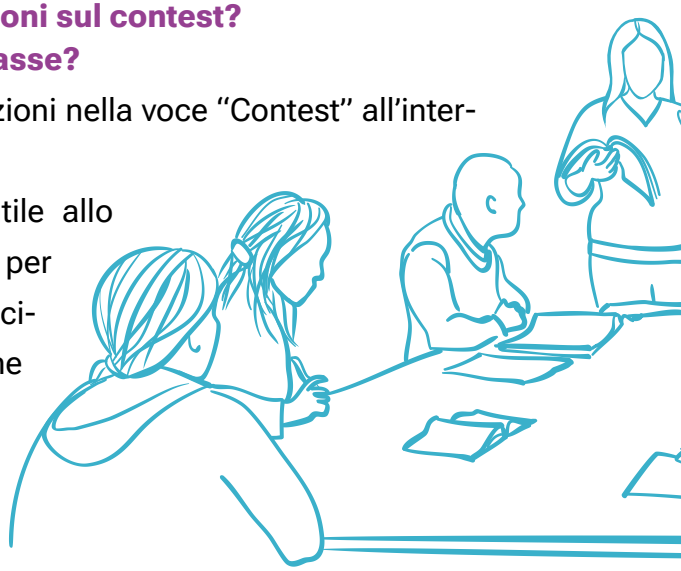
- Svolgere il test di valutazione iniziale
- Completare tutti i quiz tra un modulo e l'altro
- Sostenere il test finale

Completando questi passaggi, riceveranno l'attestato. Nelle regioni con Corecom aderenti, l'attestato dà diritto anche al Patentino Digitale.

10. Dove trovo le informazioni sul contest? C'è un premio per la classe?

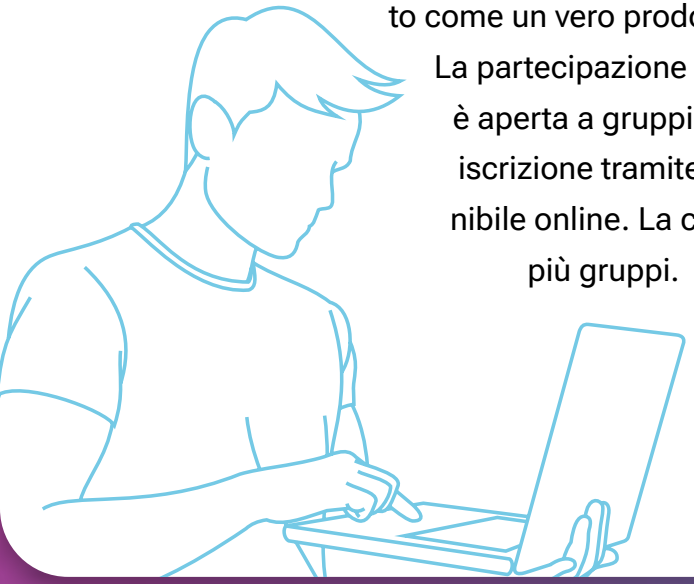
Puoi trovare tutte le informazioni nella voce "Contest" all'interno della pagina del progetto.

Sì, è previsto un premio utile allo svolgimento della didattica per ciascuna delle tre classi vincitrici. Inoltre, una delegazione della classe vincitrice sarà invitata alla premiazione in contesto istituzionale.



Il contest “Pay AttentiON”

Ragazze e ragazzi sono invitati ad approfondire il tema della **sicurezza e del benessere in ambiente digitale** analizzando **un tema a scelta** tra quelli proposti dal percorso didattico di Online Onlife.
Alle classi viene chiesto di **dare forma alla propria idea in modo creativo**, sperimentando linguaggi diversi per raccontare quanto sia importante vivere il digitale con consapevolezza.
Video, podcast, articoli, campagne di comunicazione, fumetti, testi musicali... ogni formato è benvenuto, purché originale e pensato come un vero prodotto da condividere.



La partecipazione al contest **“Pay AttentiON”** è aperta a gruppi di massimo 5 studenti, con iscrizione tramite l’apposita scheda disponibile online. La classe può partecipare con più gruppi.

Il **Regolamento completo** è disponibile su **www.inclasse.net** all’interno della pagina del progetto, nella sezione “Contest”.

Scadenza: 20 aprile 2026

Premi: i tre gruppi vincitori riceveranno un premio utile per lo svolgimento della didattica e saranno invitati a un evento di premiazione istituzionale a Roma

ON LIFE
Guida all'uso consapevole del digitale

IN COLLABORAZIONE CON

Parlamento europeo
Ufficio in Italia

CON IL PATROCINIO DI

Commissione europea *

CON IL PATROCINIO DI

** **

CON IL PATROCINIO DI

Ministero delle Imprese e del Made in Italy

AGID Agenzia per l'Italia Digitale

Consiglio Nazionale delle Ricerche

APRE Agenzia per la Promozione della Ricerca Europea

INPS

ISPRA

UNIVERSITÀ DI TORINO DFE

CON IL PATROCINIO DI

REGIONE PIEMONTE

Région Autonome Vallée d'Aoste Regione Autonoma Valle d'Aosta

Regione Lombardia

REGIONE DEL VENETO

REGIONE LIGURIA

RegioneEmilia-Romagna

Regione Umbria

REGIONE MARCHE

REGIONE LAZIO

REGIONE ABRUZZO *

Regione Molise

REGIONE PUGLIA

REGIONE BASILICATA

Regione Calabria

REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

Autonome Provinz Bozen *
Provincia autonoma di Bolzano
Provincia autonoma de Bulsan
SÜDTIROL · ALTO ADIGE

CON IL PATROCINIO DI

ASVIS Alleanza Italiana per lo Sviluppo Sostenibile

SYMBOLA Fondazione per le qualità italiane

SNSVS *

LA FONDAZIONE ARTICOLO 49 PROMUOVE IL DIALOGO TRA IMPRESE E ISTITUZIONI IN ITALIA E IN EUROPA ASSIEME A

a2a LIFE COMPANY · assonime · autostrade per l'Italia · Barilla · CARNI Sostenibili · CENTROMARCA · Chiesi · CIA · COLDIRETTI · Confartigianato Imprese · CONFCOOPERATIVE · confetra · Consiglio Nazionale del Notariato · EDISON · ELT GROUP · enel · eni · FASTWEB + vodafone · FEDERALIMENTARE · Federcasse BCC-CREDITO COOPERATIVO · FLA FederlegnoArredo · FEDERVINI · FERRERO · FiberCop · FILIERA ITALIA · FINCANTIERI · Gruppo FS · GENERALI · INTESA SANPAOLO · ITA · INWIT · GRUPPO api · ITA AIRWAYS · IVECO GROUP · LEONARDO · MFE MEDIAFOREUROPE · MENARINI group · open fiber · PIRELLI · SAIPEM · snam · Terna Driving Energy · TIM · WINDTRE

*Patrocinio concesso all'evento di presentazione del 16 ottobre 2025

**All'evento di lancio "INCLASSE - RADICI PER IL FUTURO" del 28 gennaio 2025 presso la Camera dei Deputati

Il progetto aiuta a sviluppare le competenze digitali e un senso critico nell'uso delle tecnologie, favorendo una valutazione consapevole dei rischi e delle opportunità offerti da internet e dai social

ON LIFE

Guida all'uso consapevole del digitale